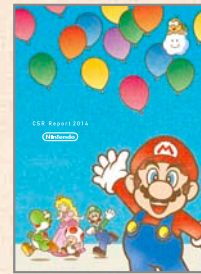
CSR Report 2014

任天堂は、CSR 活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」と定義しています。
このレポートは CSR 活動の要点を簡潔にまとめたダイジェスト版です。
CSR 活動の詳細は任天堂ホームページをご覧ください。
『CSR レポート 2014』へのご意見・ご感想はホームページからお寄せください。

ダイジェスト版（本レポート）

詳細版（ホームページ）
www.nintendo.co.jp/csr/

会社概要

社　　名
任天堂株式会社（英語名 Nintendo Co., Ltd.）

所　在　地
京都市南区上鳥羽鉾立町 11 番地 1

創　　業
1889（明治 22）年 9 月

設　　立
1947（昭和 22）年 11 月

資　本　金
10,065 百万円

連結売上高
571,726 百万円（2014 年 3 月期）

連結社員数
5,213 名（2014 年 3 月末時点）

事業内容
家庭用レジャー機器の製造・販売

報告対象組織
任天堂グループ（任天堂（株）および主要な子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。

報告対象期間
2013 年度（2013 年 4 月～ 2014 年 3 月）を中心に掲載しています。一部、直近または 2013 年度以前の活動も含みます。

報告書発行時期
2014 年 6 月（次回発行予定：2015 年 6 月）

【お問い合わせ先】　任天堂株式会社 CSR 推進プロジェクト事務局　TEL.075-662-9600（代表）

時代にあわせて変化し、挑戦を続けていきます。

娯楽の会社だからこそできるユニークなやり方で、
生活の質を楽しく向上させていきます。

娯楽の意味を再定義する

これまでの10年、任天堂は「年齢・性別・ゲーム経験を問わず、誰もが楽しめる商品を提案しゲーム人口を拡大する」という基本戦略のもと、ゲームの定義を拡大することで、ビデオゲームの新たな可能性を追求し、今までビデオゲームに無関心だったお客様にも関心を持っていただくことに注力してきました。そして同時に、娯楽の存在意義とは「世の中の人々を、商品やサービスを通じて笑顔にしていくこと」という信念で事業活動を行ってきました。

一方で、任天堂を取り巻く環境も時代とともに大きく変化する中、娯楽企業とはそもそも何のために存在するのかということを改めて整理し、娯楽を「人々のQOL～Quality of Life（生活の質）～を楽しく向上させるもの」と新たに定義しました。

QOLを向上させるには、我慢が必要だったり、毎日続けなければならなかったりと必ずしも楽しいことばかりではないのが現状ですが、それらに「楽しさ」という娯楽の要素が加わることで継続していただくことのお手伝いができれば、私たちが娯楽ビジネスで培ってきた経験と知見を、より広い事業領域で人々の笑顔につなげることができます。

ビデオゲームをどうすれば楽しく遊び続けてもらえるのか真剣に考えてきた任天堂だからこそできる提案で、生活に笑顔が増えた、生活が充実したという人を一人でも増やし、「関わるすべての人を笑顔にする」という任天堂らしいCSRにつなげたいと思っています。

誰もが安心して遊べる環境をつくる

ゲーム機がインターネットとつながり、お客様同士でのコミュニケーションが可能になったことで、より多くの方に楽しんでいただけるようになりました。

しかし、誠に残念ながら、一部のサービスにおいて不適切な利用が確認されたため、楽しんでくださっているお客様のことを考えると大変心苦しい選択ではありましたが、これらのサービスを部分的に停止しました。

任天堂は、保護者の方が安心してお子様に与えることができる商品をご提供できるように努力してきました。また、これまで存在していなかった遊び方などが広く社会に認知されるまでの間は、それを生み出した企業は責任を持って対応していくべきだと考えています。

私たちは、保護者の方がお子様の利用範囲を設定できる「保護者による使用制限機能」の啓発活動を積極的に実施しています。

そして、次のステップとして、大人になれば自由にインターネットを利用することが当たり前の今、保護者の方とお子様がゲーム機をきっかけにインターネットの適切な利用方法などについて話し合ったり、自然と正しい知識を身に付けたりできる提案の検討を始めています。

改善のサイクルを回し続ける

任天堂は、お客様に高品質な商品をお届けするとともに、より良い社会・地球環境づくりに貢献するため、生産パートナー※1とともにCSR調達に取り組んでいます。その一環として、任天堂の社員が製造委託先の工場へ直接赴き、現場の方とコミュニケーションを図りながら労働環境などのCSR課題を改善していく実地調査を継続的に行ってきました。2013年度には、さらに一歩進めて、第三者によるモニタリングも実施しました。外からの視点を入れることで、任天堂が行っている活動の透明性をより高めることができると考えたためです。また、武装勢力の資金源となっている紛争鉱物※2を商品において使用しないという方針のもと、生産パートナーに対し対象鉱物のサプライチェーンの把握と報告を依頼しています。商品における紛争鉱物の使用を回避するため、今後も調査を継続し、改善していきます。

生産パートナーと課題を共有し、どのように改善するのが良いかを一緒に考え、責任ある事業活動を行っていきたいと思います。

時代にあわせて柔軟に変わり続ける

任天堂はビデオゲーム専業の会社だとお考えの方が多いかもしれませんが、125年前に花札の製造・販売を開始し、その後、カードゲームの会社から玩具の会社に、玩具の会社から電子玩具の会社に、そして、電子玩具の会社からビデオゲーム・プラットフォームの会社にと、自らを時代にあわせて何度も変身させ続けてきた会社です。変えてはいけないことは守りながらも、変えていくべきところは柔軟かつ迅速に変えていく。そしてこれから10年先、20年先に、任天堂という社名を聞いた人が、ワクワクするイメージを持っていただける会社であるように挑戦を続けていきます。

※1 任天堂は、自社で原材料や部品の加工をしたり、製品を組み立てたりする設備を持たず、外部の企業に生産に関わる業務を委託する「ファブレス型」の生産体制をとっており、当社の生産に関わる企業を生産パートナーと呼んでいます。

※2 紛争鉱物（conflict minerals）とは一般的に、コンゴ民主共和国およびその周辺諸国の紛争地域で産出されたスズ・タンタル・タングステン・金の4種類の鉱物のうち、現地において非人道的な行為を行う武装勢力などの反社会的勢力の資金源になるとして問題視されているものを指します。

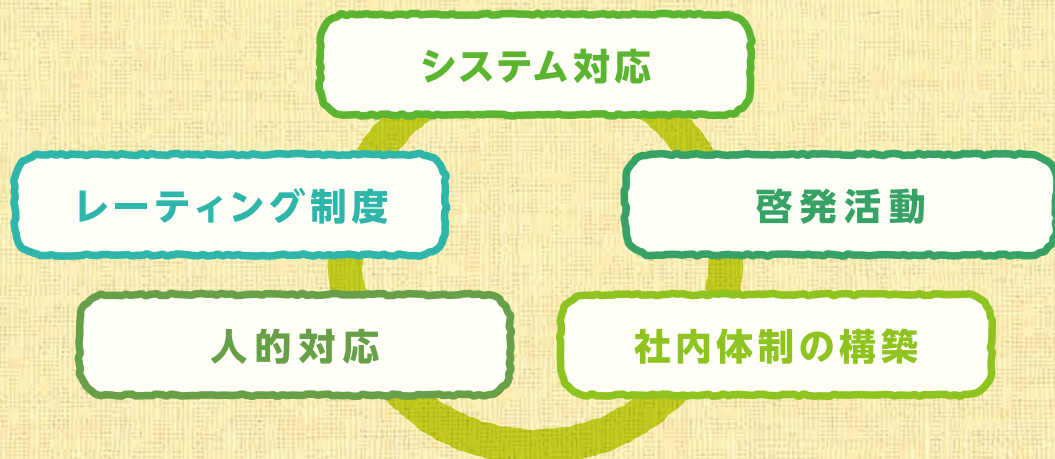
任天堂株式会社 取締役社長

岩田 聡

すべてのお客様に安心して楽しんでいただくために

任天堂は、幅広い年齢層のお客様に安心して商品を遊んでいただくため、グループ全体が連携しながら安全性・健全性の維持向上に取り組んでいます。具体的には、「保護者による使用制限機能」の採用などのシステム的な対応や、不適切なコンテンツを排除する仕組みの構築、レーティング制度による適切な対象年齢の表示、ホームページや商品パッケージにおける各種情報提供、業界各社との連携などの対応を行っています。

安心してご利用いただくための取り組み

- システム対応
- レーティング制度
- 啓発活動
- 人的対応
- 社内体制の構築

青少年保護の観点からサービスを一部停止しました

任天堂は、未成年者を含む一部のお客様がインターネットの掲示板で見知らぬ人とフレンドコード※1を交換し、ニンテンドー3DSソフト『いつの間に交換日記（いつの間に通信を使った日記の送受信）』および『うごくメモ帳　3D（フレンドうごメモギャラリー）』において、不適切な写真を送受信されていることを把握し、防止策を検討していました。しかし、未成年のお客様のご利用も多いこれらのサービスにおいて、すべてのお客様に安心してご利用いただける環境を提供することが困難であると判断し、2013年11月1日をもって写真の送受信が可能なこれらのサービスを停止しました。

※1　ニンテンドー3DS本体ごとに決められている12桁の数字。友達などよく知る人とこのフレンドコードを交換し登録すると、遠く離れた場所にいてもインターネットを通じて、対戦や協力プレイを楽しむことができます。

サービスの停止に関する詳細は、こちらをご覧ください。
www.nintendo.co.jp/support/information/2013/1101.html

システム対応

保護者による使用制限機能（ペアレンタルコントロール）

任天堂のゲーム機では多種多様なソフトウェアをお楽しみいただけますが、対象年齢の高いソフトウェアや他のユーザーとメッセージの交換が可能なものについて、保護者の方がお子様に自由に使用させることを心配される場合、「保護者による使用制限機能」をご利用いただくことにより、これらの使用を制限することができます。

また、ゲーム機内蔵のインターネットブラウザーを使用することでさまざまなサイトの閲覧も可能ですが、「保護者による使用制限機能」により使用させないように制限することもできます。

なお、日本ではお子様が使用される携帯電話などでインターネットサイトの閲覧先を制限できるフィルタリングサービスが一般的に利用されています。Wii Uや ニンテンドー3DSのインターネットブラウザーを使用される場合も、お子様が意図せずに有害なサイトに遭遇することがないようデジタルアーツ（株）のフィルタリングサービス「i-フィルター」をご利用いただけます。

このほかの事例については、CSRレポート2014詳細版「お客様の笑顔のために：ソフトウェアやサービス開発時における配慮」をご覧ください。

より詳細な情報は
ホームページに掲載しています。
www.nintendo.co.jp/parents/index.html

プレイ時間を自動的に記録する機能

Wii U、Wii、ニンテンドー3DSシリーズには、その日に遊んだソフトウェアのタイトルとプレイ時間が自動的に記録されるため、保護者の方は、お子様がどのようなソフトウェアをどのぐらいの時間遊んだのか確認することができます。この機能を活用し、お子様のプレイ状況について知っていただくことで、ご家庭でゲームとの接し方などについてのコミュニケーションを深めていただきたいと考えています。

遊んだソフトウェアのタイトルやプレイ時間を確認できます。

啓発活動

あらゆる機会を通じた啓発活動

ゲーム機でできることや「保護者による使用制限機能」について保護者の方に知っていただき、年齢にあわせた適切な設定でお楽しみいただくために、取扱説明書や商品パッケージにて各種機能についての説明を表示しているほか、任天堂ホームページや商品カタログなどでも情報提供を行い、啓発に努めています。

保護者による使用制限

お子様がゲーム機でインターネットを見たり
見知らぬ人とやりとりすることなどを
保護者の方が制限する機能があります。

日本では「保護者による使用制限機能」について周知を図るため、テレビCMでこの機能についてお知らせしています。

ゲーム機の適切な使い方に関する説明会を実施

任天堂（株）は、お子様がトラブルに巻き込まれることを未然に防止する観点から、各都道府県のスクールサポーター※1や教育関係者を対象に説明会を開催しています。この説明会では、任天堂（株）の社員がゲーム機の使い方や「保護者による使用制限機能」、フィルタリングサービスについて説明するほか、実際にゲーム機に触れながら「保護者による使用制限機能」の設定などを試していただける時間も設けています。

この説明会を通じて、より多くの保護者の方やお子様にこれらの機能について知っていただくことを目指しています。

説明会に参加された方からは、「はじめてゲーム機に触ったが、実際に画面を見ながら設定方法を試せたので理解しやすかった。」「ゲーム機の使用を禁止するのではなく、保護者と子どもがコミュニケーションをとって適切に使うことが大事だとわかった。」といった声が寄せられています。

（2013年6月～2014年5月：計7回、参加者422名）

※1　学校と警察をつなぐ役割として退職した警察官や教員を学校に派遣するスクールサポーター制度のもと、小学校や中学校を訪れ、専門的な知識や経験を活かして教員の相談を受けたり、助言したりしている担当者。

レーティング制度

レーティング制度によるパッケージなどでの対象年齢表示

ゲームソフトの表現内容について第三者機関などによる審査を受け、商品パッケージなどに適切な対象年齢を表示しています。これにより、パッケージなどに表示された年齢未満のユーザーにはふさわしくない表現が含まれていることを、ソフトウェア購入前にユーザーにお知らせしています。

各国のレーティング制度については、CSRレポート2014詳細版「お客様の笑顔のために：ソフトウェアやサービス開発時における配慮」や「任天堂のCSRに関するQ&A：お客様との関わりについて」をご覧ください。

国内用ゲームソフトにはCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）の年齢区分マークを表示しています。

人的対応

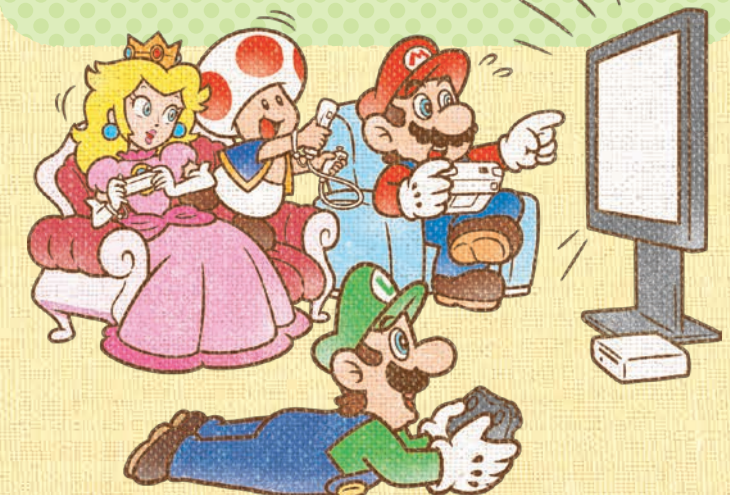
ユーザーとの協力によるコンテンツの監視

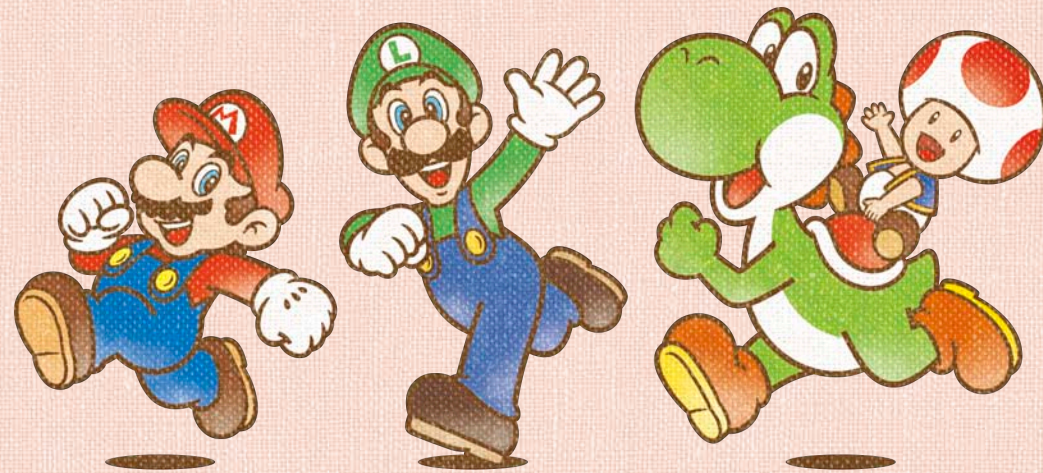
インターネットを通じて他のユーザーと交流したり、イラストなどを共有することが可能なサービスにおいては、ユーザーが不適切だと思った投稿について通報できる仕組みを搭載しているものもあります。通報内容は確認のうえ、問題があると判断した場合は速やかに削除しています。

世界中の人たちが自身の分身キャラクター「Mii」を通じてつながる「Miiverse（ミーバース）」というネットワークサービスでは、通報制度に加え、任天堂でも投稿内容を監視し、不適切な投稿があった場合は削除しています。

社内体制の構築

複数部門で安全性を検討

お客様により安全に、安心して遊んでいただけるよう、開発時に守るべき点や配慮すべき点を定めたガイドラインを作成し関連部門で共有するとともに、随時その内容の見直しを行っています。また、開発部門や法務部門、お客様対応部門などの複数部門でソフトウェアやサービスの内容などを検討・確認する体制を構築しています。

CSR調達を通じて笑顔のつながりを広める

お客様に高品質な商品をお届けするためには、商品の製造に関わる生産パートナーの協力が不可欠です。任天堂の考えに共感していただき、ともに学び、ともに成長していくことで、CSR調達を確実に進めていきたいと考えています。

対話で築く信頼関係

お客様に常に高品質な商品をお届けするために、また、サプライチェーン全体で人権保護・労働安全・環境保全などに関わる社会的責任を果たすためには、生産パートナーとの強固な信頼関係が重要です。そのため、任天堂（株）の担当者が生産パートナーを訪問し、直接対話するとともに、生産現場の雰囲気を肌で感じることを大切にしています。この生産現場の実地調査では、改善を依頼するだけではなくなぜ改善が必要なのかを説明し、任天堂の目指すCSR調達※1について理解を深めていただくことを意識しています。

※1 生産パートナーとともにCSRの推進に取り組むこと。

任天堂のCSR調達の仕組み

ガイドラインと生産パートナーへの周知

「任天堂CSR調達ガイドライン」

↓

書面調査による確認

「取引先実態調査※2」「紛争鉱物書面調査」

※2 経営状況に加え、CSRに関する取り組み状況について年1回「取引先実態調査表」の提出を依頼

↓

現地訪問による現状把握

「実地調査」「第三者モニタリング」「紛争鉱物訪問調査」

（第三者モニタリング、紛争鉱物訪問調査はP.9-10参照）

↓

改善に向けたフォローアップ

任天堂CSR調達ガイドライン

ガイドラインの項目	各項目に含まれる内容例
1. 人権の尊重とコンプライアンスの推進	・人権の尊重 ・差別の禁止 ・児童労働／強制労働の禁止 ・法規制の遵守（適切な賃金、労働時間、従業員の団結権）
2. 労働安全衛生の確保	・労働安全衛生に関する法規制の遵守 ・労働災害の未然防止 ・安全かつ清潔な職場環境の構築 ・未成年労働者の保護
3. 企業倫理と公正取引の実践	・賄賂、不適切な利益供与および受領の禁止 ・優越的地位の乱用の禁止 ・競争制限的行為の禁止 ・適切な輸出管理 ・紛争鉱物の不使用 ・マネジメントシステムの構築 ・不正行為の予防と早期発見 ・知的財産権の保護
4. 地球環境の保全	・環境マネジメントシステムの構築 ・環境影響の最小化 ・グリーン調達の推進
5. 製品安全性確保と品質保証	・品質マネジメントシステムの構築 ・製品安全性の確保
6. 情報管理の徹底	・情報管理体制の構築 ・顧客／第三者の機密情報の漏えい防止
7. 危機管理体制の確立	・リスクマネジメント体制の構築 ・BCP（事業継続計画）の策定
8. 社会への貢献	・地域社会への貢献

「任天堂CSR調達ガイドライン」（全文）は、CSRレポート2014詳細版「任天堂のCSRに関するQ&A：お取引先との関わりについて」よりご覧いただけます。

任天堂のCSR調達のあゆみ

2007年度
・CSR調達施策の検討開始
・生産パートナーにセルフチェックシートによる自己評価を依頼
・生産パートナーの現地調査を実施

2008年度
・自己評価、現地調査の結果を踏まえた仕組みの検討
・「任天堂CSR調達ガイドライン」（初版）を発行
・CSR調達を本格的に実施

2009年度
・任天堂（株）の担当者が生産パートナーを訪問しCSRの取り組み状況を調査する「実地調査」を開始

2010年度
・実地調査の継続および仕組みの見直し

2011年度
・「任天堂CSR調達ガイドライン」（改定第1版）を発行
・改定にあわせて紛争鉱物に関する項目をガイドラインに追加し、本項に対する同意を個別に確認
・実地調査時に紛争鉱物問題の背景や任天堂の方針について生産パートナーへの説明を開始

2012年度
・紛争鉱物に関する生産パートナーの取り組み状況を把握するため書面調査（1回目）を実施
・任天堂アメリカの担当者が実地調査に同行し、紛争鉱物について生産パートナーと協議

2013年度
・紛争鉱物に関する書面調査（2回目）を実施し、EICC-GeSI紛争鉱物報告テンプレートによる報告を依頼
・実地調査に加え、第三者による生産パートナーのモニタリングを実施
・第三者とともに主要な生産パートナーの紛争鉱物に関する取り組み状況を訪問調査

2014年度
・「任天堂CSR調達ガイドライン」（改定第2版）を発行
・生産パートナーに対して武装勢力の資金源となる紛争鉱物の不使用に関する方針の策定を要請
・紛争鉱物調査の仕組みなどの再検討（予定）

より良い関係を目指して

任天堂のCSR調達は、生産パートナーに職場をより良い環境にするための取り組みとして真摯に向き合っていただいたことにより、年々向上しています。また、お互いにコミュニケーションをとる機会が増えたことで、任天堂と生産パートナーの相互理解を深める機会ともなっています。

さらに2013年度からは、より透明性の高いCSR調達を実現するために、任天堂（株）の担当者による実地調査に加え、独立した第三者による生産パートナーへのモニタリングも実施しました。

実地調査

2013年度は、合計11社（新規6社）に対して実地調査を行いました。生産パートナーとの取引額の77%をこれまでの実地調査でカバーしています。

実地調査では、管理者へのインタビューや雇用契約書・残業時間記録などの書類確認のほか、生産現場や従業員寮を視察し、作業内容や労働者の様子を確認するほか、消火設備などのメンテナンスは適切に行われているか、設備は清潔に保たれているか、排水は適切に処理されているかなどを確認しています。その結果、未成年労働者保護の施策強化や書類の保管方法、非常時の避難経路表示の視認性について改善が図られてきました。また、紛争鉱物問題の背景や任天堂の方針について説明を行い、鉱物のサプライチェーン調査の実施と紛争鉱物を商品に使用しないことについて対応を依頼しています。

労働時間や賃金に関わる法令遵守などの以前から重視しているCSR課題に加えて、紛争鉱物といった新たな課題もあります。その重要性について生産パートナーと意識を共有していくことは、サプライチェーン全体の透明性向上にもつながると考えています。

実地調査実績

年度	社数
2008年度	7社（うち新規5社）
2009年度	14社（うち新規7社）
2010年度	13社（うち新規5社）
2011年度	9社（うち新規2社）
2012年度	13社（うち新規7社）
2013年度	11社（うち新規6社）

第三者モニタリング

今回は主要生産パートナー2社に対して、「任天堂CSR調達ガイドライン」における人権および労務管理に重点をおき、第三者モニタリングを実施しました。第三者モニタリングでは、管理者や生産現場で働く従業員へのインタビュー、関連資料の閲覧、生産現場や従業員寮の視察を行い、人権の尊重、労働契約、児童労働の禁止、法定賃金の遵守、労働時間の管理、職場の安全衛生などについてサンプリングにより確認しています。その結果、今回モニタリングを実施した範囲において、児童労働や強制労働などの重大な事象はありませんでしたが、労務管理などにおいて改善が必要な事項については生産パートナーに是正を依頼しています。今後も、実地調査と第三者モニタリングによる現状把握とフォローアップを通じて、CSR調達を向上させていきます。

任天堂の紛争鉱物への対応

紛争地域において産出される鉱物を使用することが非人道的行為を行う武装勢力の資金源につながり、結果として当該地域の紛争に加担してしまう恐れが世界的に懸念されています。米国では金融規制改革法（ドット・フランク法）1502条に基づき、アフリカのコンゴ民主共和国（Democratic Republic of the Congo）およびその周辺諸国（以下、「DRC諸国」）において武装勢力の資金源となりえる「紛争鉱物（conflict minerals）」として4種類の鉱物（スズ・タンタル・タングステン・金）の使用状況などの調査の実施と開示を米国上場企業に義務づける規則が採択され、2013年1月から施行されています。

任天堂はこの法律の対象ではありませんが、武装勢力の資金源となっている紛争鉱物を商品に使用しないことを明確な方針として います。また、生産パートナー向けの「任天堂CSR調達ガイドライン」において、対象鉱物のサプライチェーン調査の実施や紛争鉱物の使用禁止について生産パートナーに理解と協力を求め、取り組みを行っています。2013年度は、EICC-GeSI※1紛争鉱物報告テンプレートを使用した書面調査を実施したほか、主要な生産パートナーに対して第三者とともに訪問調査を行い、サプライチェーン調査の実施状況や課題などについて、より詳細に把握しました。

※1 電機業界CSRアライアンス（www.eicc.info）、グローバル・eサステナビリティ・イニシアティブ（www.gesi.org）。EICCとGeSIにより紛争鉱物に関する調査ツールの開発などが行われている。

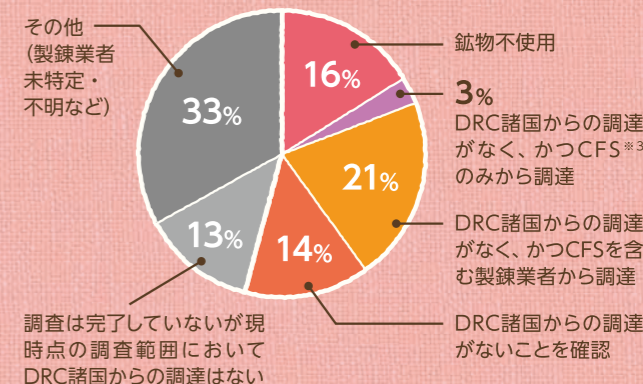
紛争鉱物対応方針

任天堂は、コンゴ民主共和国および周辺諸国で採掘され、かつ、人権侵害や環境破壊、非人道的な武力行為に関わる組織の資金源となっている紛争鉱物（スズ・タンタル・タングステン・金）について、社会的責任の観点から、当社製品には使用しないことを基本方針とし、生産パートナーの協力のもと、次の取り組みを行っていきます。

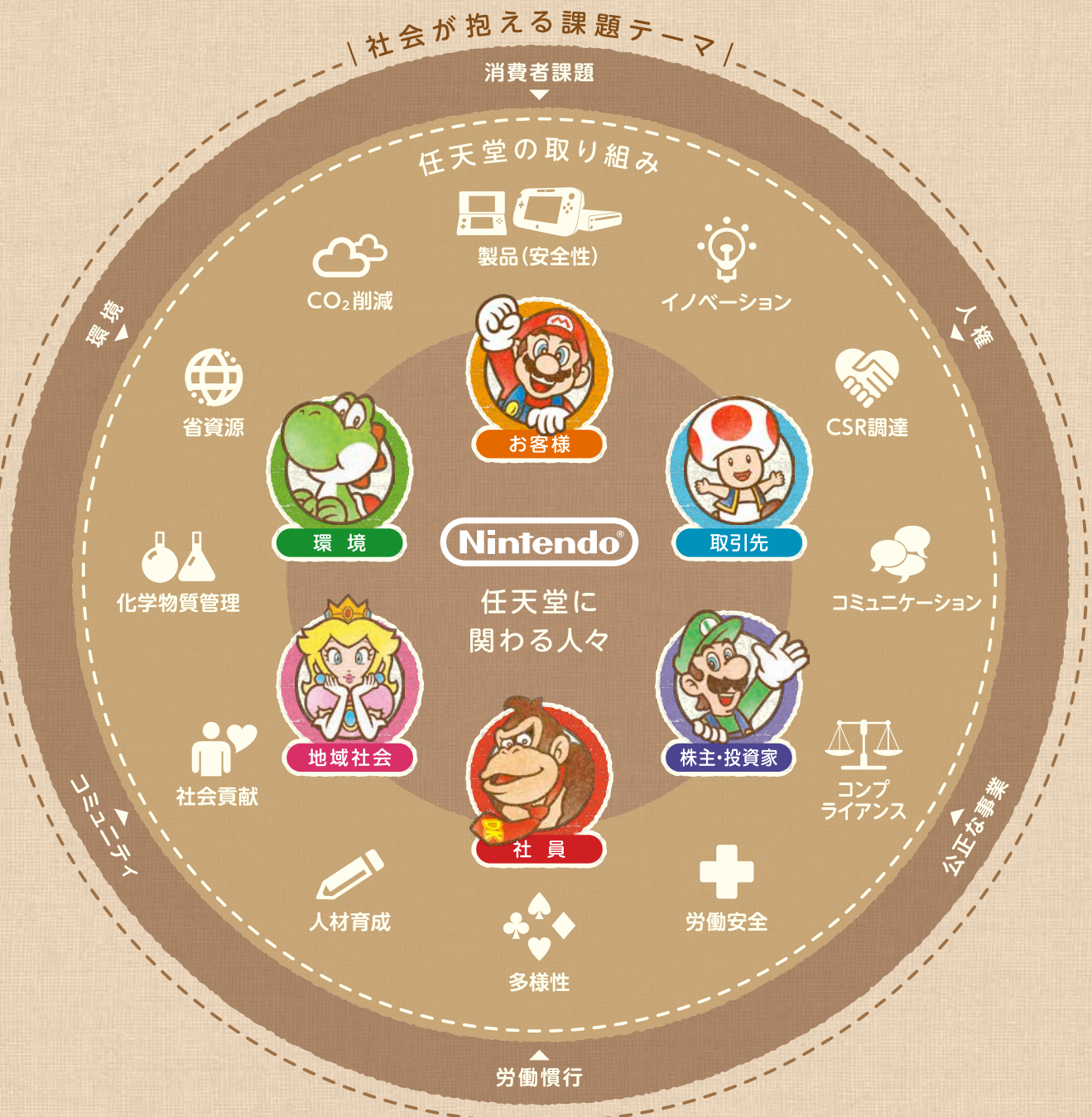
1. 当社製品に含まれる鉱物のサプライチェーンの把握に努めます。
2. 「任天堂CSR調達ガイドライン」やその他の機会を通じて、生産パートナーの皆様に任天堂の対応方針について周知を図るとともに、これに従った取引をお願いします。
3. 生産パートナーに対しても、紛争鉱物を使用しないという方針を策定するよう求めていきます。
4. 今後、EICC-GeSIが取り組んでいるCFS認証プログラムやその他のプログラムにより、紛争鉱物を完全に排除する調達方法が確立された場合には、生産パートナーとともに積極的に採用していきます。

紛争鉱物調査の実施状況

2013年度に実施した書面調査の回収率は100%です。調査対象生産パートナーの54%が調査を完了し、かつDRC諸国産の紛争鉱物は使用していないことを確認しました。また、13%は、調査が完了していないものの現時点においてはDRC諸国からの調達はないとの回答でした。サプライチェーン全体の調査は多数のサプライヤーをたどる必要があり時間を要するため、現時点では製錬業者の特定に至っていないという回答が33%ありました。書面調査の結果については任天堂（株）の経営会議で報告・協議されており、引き続き「OECD紛争鉱物デューデリジェンスガイダンス※2」を参考に調査体制や方法のさらなる整備を進め、武装勢力の資金源となる紛争鉱物を使用するリスクを低減するために任天堂として取り組むべき対応を検討していきます。

54%が調査を完了し、DRC諸国産の紛争鉱物を使用していないことを確認

※2 紛争地域および高リスク地域で採掘された鉱物のサプライチェーン・マネジメントに関する枠組みを提示するガイダンス。
※3 Conflict-Free Smelterの略称で、DRC諸国における紛争に無関係であるとEICC-GeSIによる認証制度で認められた製錬業者。

任天堂に関わる人々

現在、社会は多くの課題を抱えています。
これらの課題を踏まえて任天堂に関わるすべての人を笑顔にするために何をすべきなのか。
私たちの役割を見極め、一つずつ着実に取り組みを進めていきます。

グローバルCSR活動ハイライト

任天堂は世界中の関わる人を笑顔にするために、各国でさまざまなCSR活動に取り組んでいます。
ここではその一例をご紹介します。

環 境　任天堂（株）

最新の環境配慮技術を取り入れた開発棟が完成

次世代に笑顔を届ける場として

2014年6月に開設した本社開発棟は、任天堂（株）でゲーム機やソフトウェアなどの製品・サービスを設計・開発する開発者が利用する建物として計画されましたが、次世代の子どもたちに笑顔を届けるという考えに基づき、できる限り環境にやさしい建物にしたいと考えました。そこで、京都市が定めた建物の環境性能を評価する制度であるCASBEE京都※1で求められるさまざまな配慮項目を取り入れ、最終的に、京都市内ではまだ数の少ない、Sランクに相当する建物として認められました。

※1 CASBEE（キャスビー：Comprehensive Assessment System for Built Environment Efficiency）は、省エネルギーや環境負荷の少ない資材の使用といった環境配慮だけではなく、室内の快適性や景観への配慮なども含めた建物の品質を総合的に評価し、5段階（S,A,B+,B−,C）で格付けするシステムです。CASBEE京都は、このCASBEEのシステムをもとに、歴史都市京都としての特性を活かした環境配慮を推進するため、京都市独自の評価項目を加えた建物の環境配慮評価制度です。

自然を活かした設計

本社開発棟の屋上には太陽光発電が設置されており、社内で使用する電力の一部として使われます。この太陽光による発電量やそれぞれのフロアの電力使用量については、社員への意識啓発にもつながるよう、共有施設にモニターを設置し常時確認できるようになっています。また、自然光をできる限り取り入れられる窓のデザインや、細分化された照明制御システム、自動調光システムの導入などにより、自然の力を活かしながら電力使用量をできる限り減らす工夫をしています。そのほか、水資源節約のため雨水再利用設備を導入し、植栽やトイレに利用しています。

地域社会　任天堂イベリカ（スペイン）

ニンテンドー3DSを利用した音声ガイドを提供

　スペインの代表的な公爵家であるアルバ家は、歴史的価値の高い美術品を数多く所有しており、その中でも特に貴重なコレクションを公開する展示会が、2012年11月30日から2013年4月21日にかけて開催されました。
　任天堂イベリカは、アルバ家財団からの依頼を受け、この展示会のためにニンテンドー3DS LLを活用したオーディオガイドを用意しました。このガイドは、英語とスペイン語の2言語で作品の画像を見たり説明を聴いたりすることができるだけでなく、お目当ての作品の場所を探したり、館内の案内図を見たりすることができます。
　展示会には15万人以上もの来場者が訪れ、多くの人がニンテンドー3DS LLのガイドを利用して作品鑑賞を楽しみました。

取引先　任天堂アメリカ

専門のスタッフによる販売店支援

　お客様に商品の魅力をお伝えし、楽しんでいただくためには、流通パートナーの協力は欠かせません。流通パートナーと積極的にコミュニケーションをとり、信頼関係の構築に努めています。任天堂アメリカには、店頭の販促物の設置や販売店の業務支援を主に担当する専門の部署があり、30年以上もの間、全北米の販売店支援を担当しています。現在、ここで働く約150名のスタッフは、毎月販売店を訪問し商品のディスプレイや販促ツールの設置支援を行うだけでなく、販売店のスタッフにゲーム機について直接説明を行い、販売店の方が自信を持ってお客様にご納得いただける説明ができるようサポートしています。また、販売店スタッフに代わり店頭で直接お客様に対する説明も行っており、年間10万人以上のお客様とコミュニケーションをとっています。これはお客様の反応を直接知ることのできる貴重な機会であり、お客様により満足いただける商品開発につながっています。

株主・投資家　任天堂（グローバル）

ウェブサイト保護の取り組みを強化

　昨今、世界中で政府・企業などのウェブサイトへのハッキングが多発しています。
　任天堂では、社外に公開しているホームページなどのサイトにおけるセキュリティのさらなる向上を目的として、「グローバル・ウェブサイト・セキュリティ委員会」を任天堂（株）に設置しています。この委員会の指示のもと、各地域の地域委員会が関連部署と連携し、情報の流失やサイトの書き換えを防ぐための物理的・技術的対策の強化を図っているほか、各サイトの脆弱性確認テストや重要な情報の管理手法に対する第三者監査を実施しています。

社員　任天堂ヨーロッパ（ドイツ）

健康への意識啓発を目的としたイベントを実施

　任天堂ヨーロッパでは、社員の健康に対する意識向上のため、健康管理に役立つ情報の提供など、さまざまな施策を検討・実施しています。その一環として、2013年4月に、2か所の事業拠点で健康に関する役立つ情報などを社員に提供するイベントを開催しました。
　イベント当日は、フィットネスセンターや保険会社などがブースを設け、社員はさまざまな質問を直接問い合わせることができました。また、ヨガやズンバなどの人気エクササイズや血圧・重心バランスの測定なども体験でき、社員からは健康管理について意識を改める良いきっかけとなったとの声が寄せられました。
　こうしたイベントのほかにも、社員の日常的な健康維持に役立てるため、昼休みの時間を利用したヨガ教室をインストラクターを招いて開催しています。

お客様　任天堂オーストラリア

インターネット利用に関する情報の周知

　任天堂オーストラリアは、オーストラリア政府が実施するサイバー・セーフティー・プログラムに協力しています。
　子どもたちを不適切なインターネット環境から守ることは、オーストラリア国内でも大きな課題となっています。この課題を解決する一助とするため、政府は、適切なインターネットサービスの利用方法や個人情報を守る方法などに関する情報提供サイトを運営しています。
　任天堂オーストラリアはこのサイト上に、Wii Uやニンテンドー3DSなど、インターネットに接続して利用できる任天堂商品の特性や「保護者による使用制限機能」の設定方法などを掲載し、適切な利用方法の周知を図っています。
　また、任天堂オーストラリアは、2013年8月に行われた「サイバー・セーフティー・サミット」にも参加しました。このサミットでは、政府関係者、教育関係者、地域団体、保護者、電子機器・ゲーム業界関係者が、最新のサイバー・セーフティーに関する事例や今後の対策について議論を行いました。会場にはゲーム機を実際に触っていただけるスペースが設けられており、任天堂オーストラリアの社員のサポートのもと、多くの参加者が「保護者による使用制限機能」の設定を実際に試しました。

任天堂に関わる人々への取り組みは、ホームページでも詳しく紹介しています。➡ www.nintendo.co.jp/csr/

お客様
- 「笑顔人口拡大」のために社員間交流を促進
- 重要な機能の使い方を動画でわかりやすく説明
- 顧客対応を評価するランキングで高評価を獲得

社員
- 英語を母国語としない社員のために語学研修を実施
- 職場環境の継続的な改善に注力
- 生活習慣病予防検診の受診率向上の取り組み
- メンタルヘルスに関する啓発イベントを実施

地域社会
- ゲームセミナーの開催
- オフィス見学ツアーを実施
- マリオに会いたいという男の子の夢を実現
- マリオキャラクターによるいじめ撲滅キャンペーンへの貢献
- 病院の検査室にマリオキャラクターをペイント
- 難病と闘う人の支援を目的とするサイクリングイベントに参加
- 地元のチャリティーイベントに参加
- スターライト子供財団を継続的に支援

環境
- 植林イベントにボランティアとして社員が参加
- 電力使用量削減に注力

取引先
- 開発パートナーの声

株主・投資家
- ニンテンドーDS用不正装置に対する差止め請求訴訟に関する東京地裁判決
- 情報開示における取り組み